

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA
MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KOTAK KARTU BERHITUNG
PADA ANAK KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL ISLAM
TERPADU NURUL HIDAYAH PLUPUH SRAGEN
TAHUN AJARAN 2018/2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

**NOVIA SARI
A520150002**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**MEDIA KOTAK KARTU BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA PADA TK A**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

Novia Sari

A520150002

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD

NIDN :0601066102

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA KOTAK KARTU BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA PADA TK A**

Oleh:

NOVIA SARI

A520150002

**Telah dipertahankan di Depan DewanPenguji
Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan
Universitas Muhammadiyah Surkarta
Pada hari Selasa, 16 Juli 2019
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

DewanPenguji:

1. Drs. IlhamSunaryo, M.Pd. AUD
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. HaryonoYuwono, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Zulkarnaen, S,Sos, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,



Dr. Haryono Yuwono, M.Hum.

NIP. 19650428 199303 1001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali serta tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 10 Juli 2019

Penulis



Novia Sari

A52015002

MEDIA KOTAK KARTU BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA PADA TK A

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah tahun pelajaran 2018/2019 melalui kegiatan permainan kotak karu berhitung. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 29 anak didik kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan lima kali pertemuan. Prosedur dalam penelitian setiap siklus terdapat beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Data diperoleh menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, dan siklus II, menunjukkan peningkatan kecerdasan logika matematika anak kelompok A. Hal ini dapat dilihat dari sebelum pelaksanaan siklus diperoleh hasil anak 41,96%, siklus I sebesar 69,34% dan siklus II sebesar 80,25%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa melalui permainan kotak kartu berhitung dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : Kemampuan kecerdasan logika matematika, permainan kotak kartu berhitung

Abstract

This research aims to improve children's logical mathematical intelligence abilities of group A of Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah school year 2018/2019 through card counting box game. The subject in this research has 29 students of group A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah subdistrict Plupuh regency Sragen. The classroom action research carried out in two cycles with five meetings. The procedure in every cycles contained several stages that is, planning, implementation, observation, and reflection. The data obtained by using observation, interview, and documentation methods. Based on the research, there are cycle I and cycle II that showed an improvement logical mathematical intelligence abilities of group A. The children's of cycle's implementation gain (41,96 %), cycle I (69,34%) and cycle II (80,25%). In conclusion, the result of the research revealed that through card counting box game can improve children's logical mathematical intelligence abilities of group A of Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah school year 2018/2019.

Keywords: logical mathematical intelligence abilities, card counting box game.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sesuatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0 – 6 tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan Nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani dan rohani (Moral dan spiritual), akal

pikiran, Motorik, Sosial emosional yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007:7)

Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 ayat 14, Menyatakan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Danar Santi, 2009:7)

Kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan seseorang dalam menghitung, mengukur, dan menyelesaikan hal-hal yang bersifat matematis. Secara bahasa, logika berasal dari kata logos (bahasa Yunani), yang artinya kata, ucapan, pikiran. Kecerdasan Gardner, kecerdasan logika matematika sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis-jenis kecerdasan lainnya. Kecerdasan ini dicirikan sebagai kemampuan yang dimiliki otak kiri.

Pembelajaran logika matematika adalah pendekatan yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memadukan kegiatan yang mewakili pada suatu bidang kurikulum pengembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan sebagainya.

Menurut teori *Multiple Intelligences* (MI), sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Howard Gardner Gardner, (1993) dalam Musfiroh. (2008:40), menyatakan terdapat sembilan kecerdasan pada manusia yaitu:

Kecerdasan linguistik (cerdas kata-kata), Kecerdasan Logika Matematika (cerdas angka), Kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar), Kecerdasan kinestetik (cerdas tubuh), Kecerdasan musikal (cerdas musik), Kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), Kecerdasan interpersonal (cerdas antar orang), Kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat)

Dari kesembilan komponen kecerdasan yang diusulkan oleh Gardner, peneliti memilih akan membahas salah satu dari kecerdasan tersebut, yaitu kecerdasan logika matematika, tentang kemampuan anak dalam mengolah angka dan huruf atau kemahiran anak dalam menggunakan logika matematika.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, permainan ini diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Kecerdasan logika

matematika dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Salah satu jenis media adalah kotak kartu berhitung. Kotak Kartu Berhitung merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kotak kartu dan kartu-kartu untuk menghitung. Kartu-kartu yang digunakan untuk media permainan ini juga berwarna-warni sehingga lebih menarik perhatian anak untuk memainkannya. Permainan Kartu Berhitung digunakan sebagai media penyampaian pesan pada untuk belajar berhitung. (Azhar Arsyad: 200) Kotak Kartu berhitung adalah kartu kecil berisi bilangan, gambar-gambar, simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu sehingga lebih menarik perhatian anak untuk memainkannya.

Kartu berhitung sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kotak kartu berhitung akan lebih efektif apabila kita bisa merancanganya lebih khusus lagi sesuai dengan tahap perkembangan anak tanpa kita harus membelinya di toko-toko. Kotak Kartu Berhitung ini juga memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, yaitu anak lebih mudah untuk memahami konsep berhitung anak lebih termotivasi untuk belajar berhitung, memberikan cara yang menarik untuk belajar

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2007: 03). Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Kelompok A.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan kolaborasi dan partisipasi. Peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipasi bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah.

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada empat tahap yaitu Tahap Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Tindakan dalam penelitian ini dilakukan dua siklus yaitu siklus I, siklus II. Pelaksanaan siklus I dilakukan 2 kali pertemuan selama 1 minggu, sedangkan siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam seminggu. Setiap pertemuan dilakukan dalam 30 menit selama satu bulan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

- 2.1** Menjumlah skor peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika yang dicapai anak pada setiap butir amatan dan menentukan status pencapaian anak
- 2.2** Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak yang terdiri no, nama anak, nomor butir amatan, jumlah skor, persen
- 2.3** Menghitung prosentase peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan kotak kartu berhitung dengan cara sebagai berikut:

2.3.1 Prosentase pencapaian kecerdasan logika matematika :

$$\text{Prosentase : } \frac{\sum \text{ skor ril}}{\sum \text{ skor anak}} \times 100 \quad (1)$$

- 2.4** Membandingkan hasil pencapaian setiap siklus dengan indikator pencapaian penelitian pada setiap siklus yang ditentukan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan adalah (1) lembar observasi peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak merupakan catatan yang berisi hasil pelaksanaan kegiatan sesuai indikator yang akan dicapai, (2) menentukan indikator yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika melalui kotak kartu berhitung, (3) menjabarkan indikator ke dalam butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dilakukan anak ketika melakukan kegiatan di dalam kelas, (4) menentukan deskriptor butir amatan.

Melalui skor dengan ketentuan sebagai berikut : (1) jika anak Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4, (2) jika anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3, (3) jika anak Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, (4) jika anak Belum Berkembang (BB) diberi skor 1. (5) membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan kegiatan.

Kemudian jika data sudah terkumpul dan tercatat tabulasi skornya selanjutnya data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan prosentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perencanaan tindakan yang dibuat peneliti dengan kolaborasi guru kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah, kemudian dilakukan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sebagaimana uraian berikut ini:

3.1 Hasil deskripsi pra siklus

Pada tahap pembelajaran awal penelitian yang bersifat deskriptif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal dan informasi tentang kemampuan kecerdasan logika matematika

pada anak. Selanjutnya hasil pembelajaran awal ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan rencana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kecerasan logika matematika pada anak.

Berikut adalah tabulasi skor kemampuan kecerasan logika matematika anak pra siklus yang telah diolah dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1. Tabulasi skor kemampuan kecerdasan logika matematika anak pada pra siklus

No	Nama	Butir Amatan						Jumlah	Prosentase
		Pertemuan 1			Pertemuan I				
		1	2	3	4	5	6		
1	Puput	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
2	Aqila	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
3	Aqila putri	2	2	2	2	2	3	13	44,82 %
4	Zahwa	2	1	1	1	1	1	7	24,13 %
5	Ataya	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
6	Husna	2	2	2	3	3	2	14	48,27 %
7	Nada	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
8	Naura	2	2	3	2	3	2	14	48,27 %
9	Qilla	2	3	2	2	2	2	13	44,82 %
10	Nizza	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
11	Tia	3	2	3	2	2	2	14	48,27 %
12	Aulia	2	2	1	2	2	2	11	37,93 %
13	Nita	3	2	2	2	3	2	14	48,27 %
14	Andin	2	2	2	3	2	3	14	48,27 %
15	Fary	2	2	3	2	2	2	13	44,82 %
16	Abdul latif	2	2	3	3	2	2	14	48,27 %
17	Sulthan	2	3	3	2	2	2	14	48,27 %
18	Reza	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
19	Elyas	2	2	2	2	2	3	13	44,82 %
20	Reza kusuma	1	1	1	1	2	2	8	27,58 %
21	Fadil	2	2	2	1	2	2	13	44,82 %
22	Zaky	2	2	2	2	3	3	14	48,27 %
23	Baim	3	2	2	2	2	2	13	44,82 %
24	Eric	2	2	3	2	2	2	13	44,82 %
25	Faris	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
26	Ken	2	2	1	1	1	1	8	27,58 %
27	Latif	2	2	2	2	2	2	12	41,37 %
28	Mirza	1	2	1	2	1	2	9	31,03 %
29	Azza	2	2	2	2	3	3	14	48,27 %
Rata-rata = $\frac{\Sigma \%}{\Sigma anak} = \frac{1,217,04}{29} = 41,96\%$									

3.2 Hasil tindakan siklus I

Proses pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Awal pertemuan pada siklus I belum terlihat anak yang mengalami perubahan yang signifikan, hanya beberapa anak saja yang sudah menunjukkan perubahan. Pertemuan pertama anak masih terlihat asing dengan peneliti namun dengan adanya permainan kotak kartu berhitung anak-anak terlihat senang untuk bermain berhitung. Setelah diterapkan kotak kartu berhitung anak mengikuti pembelajaran terlihat senang.

Prosentase pencapaian kemampuan kecerdasan logika matematika anak dengan melalui kotak kartu berhitung dari pra siklus (41,96%) meningkat di siklus I sebesar 69,34% anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 23 anak. Sementara anak yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak, dan kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak. Pada siklus I dinyatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator capaian penelitian, sehingga peneliti harus melanjutkan ke tahap siklus II. Berikut adalah table untuk hasil siklus I :

Tabel 2. Tabulasi skor kemampuan kecerdasan logika matematika anak pada siklus I

No	Nama	Butir Amatan						Jumlah	Prosentase
		Pertemuan 1			Pertemuan II				
		1	2	3	4	5	6		
1	Puput	3	3	2	4	4	3	19	65,52 %
2	Aqila	3	3	2	4	4	3	19	65,52 %
3	Aqila putri	4	4	3	3	3	4	21	72,41 %
4	Zahwa	3	4	2	3	2	2	17	58,62 %
5	Ataya	4	3	3	3	3	4	20	68,96 %
6	Husna	4	3	4	4	3	4	22	75,86 %
7	Nada	4	4	3	3	3	3	20	68,96 %
8	Naura	3	4	4	4	3	4	22	75,86 %
9	Qilla	3	4	3	4	4	3	21	72,41 %
10	Nizza	3	3	4	4	3	3	20	68,96 %
11	Tia	3	4	3	4	4	4	22	75,86 %
12	Aulia	4	2	3	3	3	4	19	65,52 %
13	Nita	3	4	3	4	4	4	22	75,86 %
14	Andin	4	3	3	3	4	3	20	69,96 %
15	Fary	3	3	3	3	4	4	20	68,96 %
16	Abdul latif	4	4	3	3	4	4	22	75,86 %
17	Sulthan	4	3	3	4	4	4	22	75,86 %
18	Reza	3	3	4	4	3	3	20	68,96 %
19	Elyas	4	3	3	4	3	3	20	68,96 %
20	Reza kusuma	3	3	2	2	3	3	16	55,17 %
21	Fadil	3	3	3	2	4	4	19	65,52 %
22	Zaky	4	4	4	4	3	3	22	75,86 %

23	Baim	3	3	3	4	4	4	21	72,41 %
24	Eric	4	3	4	3	4	3	21	72,41 %
25	Faris	3	3	4	4	2	3	19	65,52 %
26	Ken	2	2	3	3	3	3	16	55,17 %
27	Latif	3	3	4	4	3	3	20	68,96 %
28	Mirza	4	4	2	2	3	2	17	58,62 %
29	Azza	3	3	3	4	2	4	19	65,52 %
$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \%}{\sum \text{anak}} = \frac{2,011,04}{29} = 69,34\%$									

3.3 Hasil tindakan siklus II

Proses pembelajaran siklus II, peneliti masuk kelas dengan mengucapkan salam dan berdoa serentak anak-anak menjawab salam. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan berhitung mengurutkan angka 6-10. Hasil pelaksanaan dengan menggunakan kotak kartu berhitung dalam peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak sebagai berikut : dari hasil siklus I prosentase sebesar 69,34% meningkat menjadi 80,25% artinya ada 18 anak yang berada di kriteria berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan kecerdasan logika matematika anak didik sebelum tindakan sampai dengan siklus II menunjukkan peningkatan. Hal ini ditandai dengan anak mampu berhitung dengan baik. Tabel di bawah ini menjabarkan tentang hasil kemampuan kecerdasan logika matematika anak pada siklus II :

Tabel 3. Tabulasi skor kecerdasan logika matematik anak pada siklus II

No	Nama	Butir Amatan						Jumlah	Prosent ase
		Pertemuan 1			Pertemuan II				
		1	2	3	4	5	6		
1	Puput	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
2	Aqila	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
3	Aqila putri	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
4	Zahwa	3	3	3	2	4	4	19	65,51 %
5	Ataya	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
6	Husna	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
7	Nada	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
8	Naura	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
9	Qilla	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
10	Nizza	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
11	Tia	4	4	4	4	4	3	23	79,31 %
12	Aulia	4	4	4	4	3	4	23	79,31 %
13	Nita	4	3	4	4	4	4	23	79,31 %
14	Andin	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %

15	Fary	4	4	3	4	4	4	23	79,31 %
16	Abdul latif	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
17	Sulthan	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
18	Reza	4	3	4	4	4	4	23	79,31 %
19	Elyas	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
20	Reza kusuma	4	4	4	4	4	3	23	79,31 %
21	Fadil	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
22	Zaky	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
23	Baim	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
24	Eric	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
25	Faris	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
26	Ken	4	4	3	3	2	3	19	65,51 %
27	Latif	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
28	Mirza	4	4	3	3	3	2	19	65,51 %
29	Azza	4	4	4	4	4	4	24	82,75 %
Rata-rata = $\frac{\sum \%}{\sum anak} = \frac{2,327,36}{29} = 80,25\%$									

Kecerdasan Logika Matematika adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini meliputi, kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran (Amstrong, 1999).

(Azhar Arsyad: 200) Kotak Kartu berhitung adalah kartu kecil berisi bilangan, gambar-gambar, simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu sehingga lebih menarik perhatian anak untuk memainkannya.

Melalui kotak kartu berhitung dapat terlihat peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak mulai dari sebelum hingga penelitian berakhir. Kemampuan kecedasan logika matematika anak kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah yang sebelum dilakukan tindakan yaitu 41,96%. Setelah dilakukan tindakan yang telah ditentukan menggunakan kotak kartu berhitung maka diperoleh hasil pada siklus I sebesar 69,34%. Jumlah tersebut dalam kategori kurang berhasil. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh hasil sebesar 80,25%.

Selama proses pembelajaran berlangsung kualitas pembelajaran setiap siklus mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak. Pada pelaksanaan siklus I hasil yang didapatkan belum sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena anak maisih kurang berkonsentrasi dalam berhitung. Pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

terdapat kelebihan yaitu pembelajaran melalui kotak kartu berhitung membuat anak menjadi tertarik dan semangat dalam berhitung.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan amatan hasil pengamatan siklus I,II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prosentase pada setiap siklus. Prosentase pencapaian melalui target minimal yang direncanakan oleh peneliti. Pada Siklus I ditargetkan 60% anak BSH namun memperoleh prosentase 69,341%, siklus II ditargetkan 80% anak minimal BSH namun memperoleh hasil prosentase 80,25%. Hasil kesimpulan penelitian diatas yaitu permainan kotak kartu berhitung dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok A di Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah.

4.2 Saran

Berdasarkan temuan diatas disarankan agar guru hendaknya memantau sikap dan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung sebab hal ini membantu guru dalam memahami setiap permasalahan yang muncul, dan dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan kecerdasan logika matematika anak, mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kotak kartu berhitung agar semakin tertarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- UU No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Wardhani. I G A K. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gardner, Howard. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta: Penerbit Daras.
- Musfiroh, tatkiroatun. 2008. *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Pendidikan(Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Maykes S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasrana Indonesia.

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas Basuki Wibawa. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Maulana

Hartono,H.D. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan bermain kotak kartu berhitung (studi kasus pada kelompok A di TK Aisyah Bustanul Athfal IV Lawang)*. PAUD Teratai, 2 (1).